

자작 게임 기획서 2025.08.12

# Three Poker Defense

돈이 곧 생명인 포커 타워 디펜스

작성자 : 배성준



Content

# 목차

Part 1	1-1	1-2	1-3	1-4	1-5
소개	요약	개요	시장·레퍼런스 분석	기획 의도	코어 루프

Part 2	2-1	2-2	2-3	2-4	2-5
핵심 시스템	쓰리 카드 포커 족보	족보 → 타워	타워 특성	문양 특성	배팅 보상 구조

Part 3	3-1	3-2	3-3	3-4
전투 디자인	적 레퍼런스 & 특성	맵 레퍼런스 & 특성	무한 웨이브 스케일링	점수 시스템

Part 1

소개

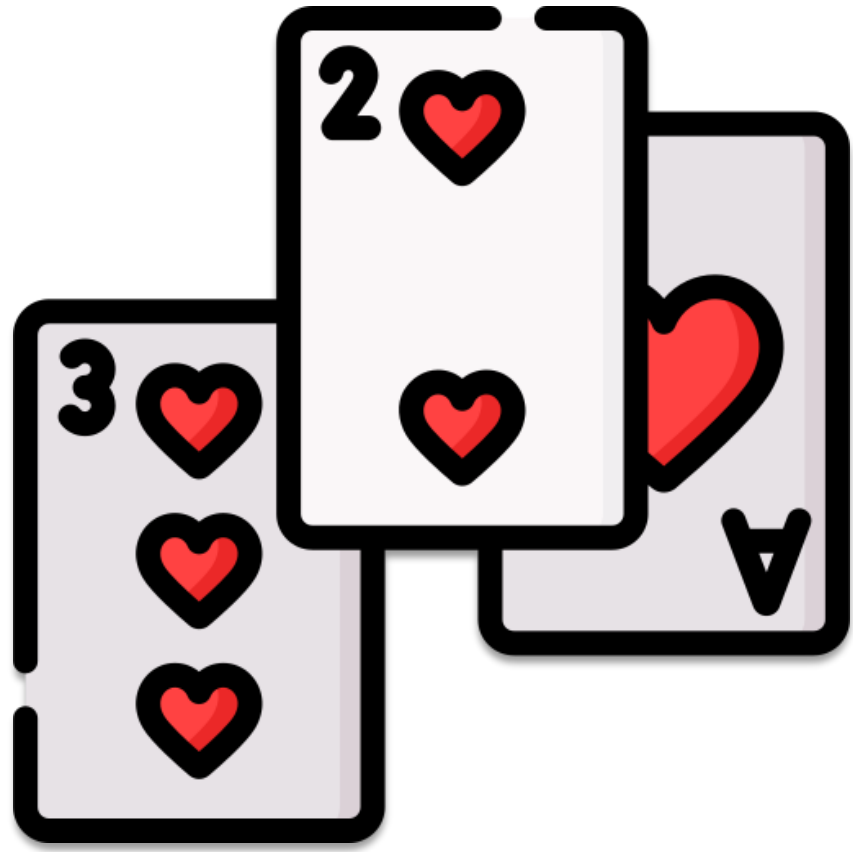
1-1  
요약

1-2  
개요

1-3  
시장·레퍼런스 분석

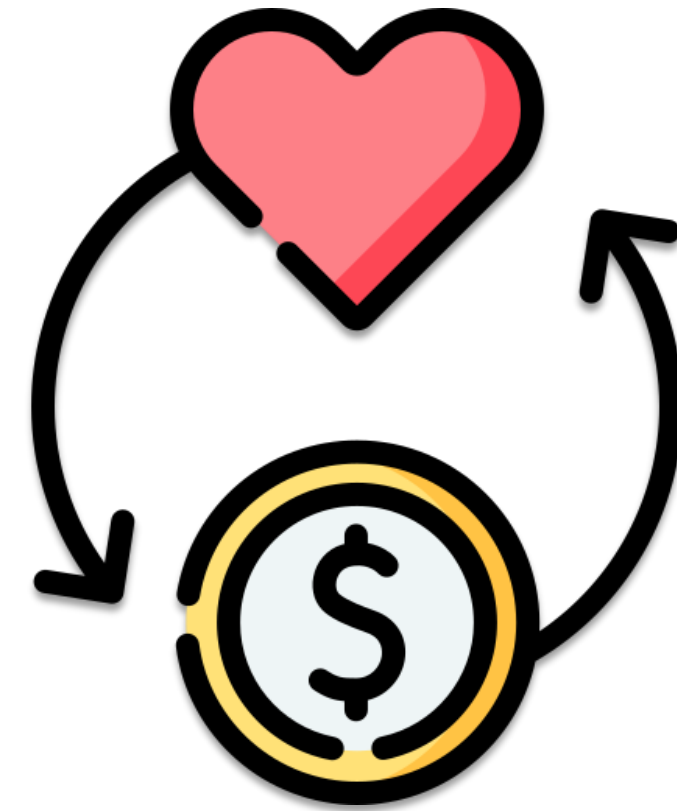
1-4  
기획 의도

1-5  
코어 루프



### 한 줄 컨셉

쓰리 카드 포커로  
타워를 소환해 웨이브를 막는  
PVE 타워 디펜스



### 핵심 가치

돈 = 생명  
배팅 기반 재화 관리, 빠른 템포  
문양 별 업그레이드로 전략적 빌드업

## ♠ 개요



항목	내용
게임명	Three Card Poker Defense
장르	PVE 카드 전략 디펜스
플랫폼	iOS / Android (모바일)
대상	캐주얼 전략 유저 20~40대
코어 루프	배팅→딜링→족보 비교→유닛 소환→속성 업그레이드→웨이브 방어
수익화	리롤 시 광고, 배너 광고 (성능 판매 없음)
세션 길이	라운드 30-90초, 무제한 라운드
조작	탭·드래그(배팅/업그레이드), 자동 전투
아트 방향	미니멀 카드 미학, 선명한 판독성, 카지노 톤



## ♣ 시장·레퍼런스 분석



### 시장 동향

운빨+전략+수집+디펜스가 지속 인기

짧은 라운드, 반복성, 강화 메타 선호



### 레퍼런스

**랜덤 다이스:**  
실시간 합성·랜덤 증폭 중심의 디펜스

**운빨존많겜:**  
확률 체감이 큰 캐주얼 랜덤 디펜스



### 차별점

**돈=생명:**  
재화·목숨·강화를 하나의 변수로 일원화

**전투 전 의사결정의 재미:**  
배팅→딜링→승패 확정→소환 및 배치

## ♠ 기획 의도

### 왜 이 게임인가?

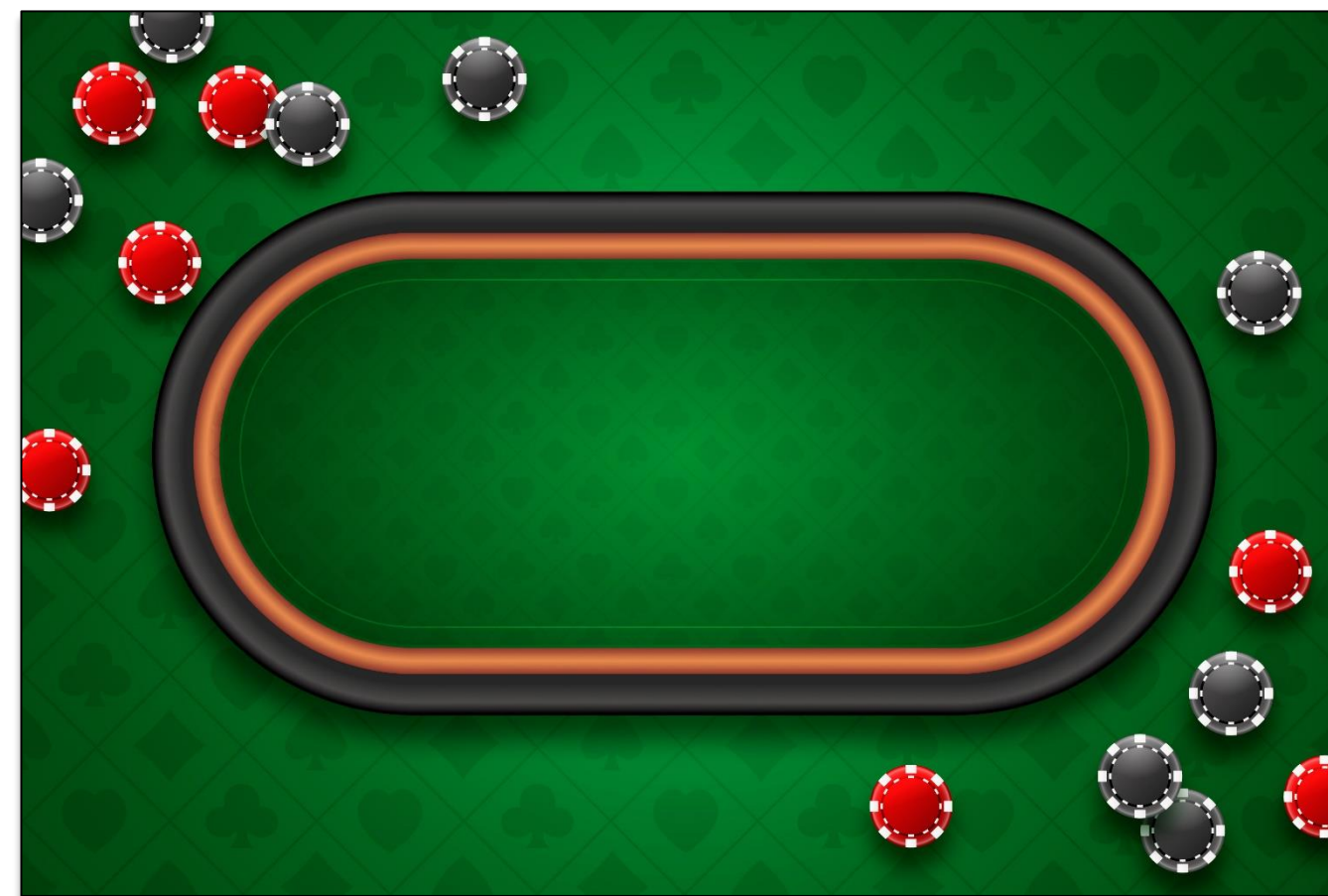
- 쓰리 카드 포커의 재미 + 타워 디펜스의 재미
- 빠른 템포 + 배팅의 긴장감/도파민 + 전략적 판단

### 룰 선택 이유

- 홀덤은 공용 카드·턴 수·심리전 비중 ↑, PVE 디펜스 템포와 맞지 않아 제외
- 쓰리 카드 포커 채택, 한 번의 딜링으로 족보 완성→즉시 유닛 소환의 템포를 설계

### 경제·생존의 일원화

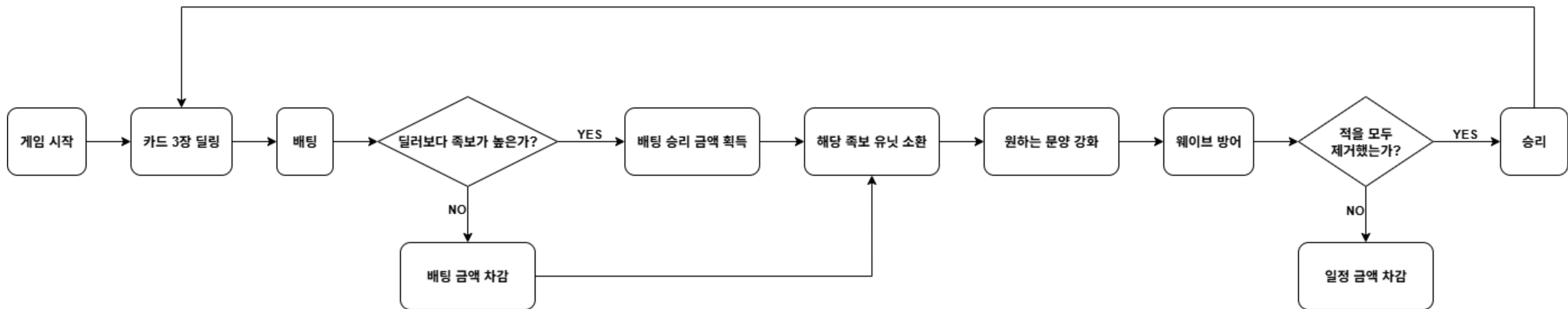
- 실제 카지노 감성을 위해 재화·목숨·강화를 하나의 자원으로 통합
- 잔고가 0이 되면 패배



이 게임의 핵심 테마는 카지노의 배팅 테이블.  
실제 카지노의 긴장감과 화려한 분위기를 그대로 담아,  
배팅이 곧 생명력인 독창적인 디펜스 경험 구현을 목표

## ♠ 코어 루프

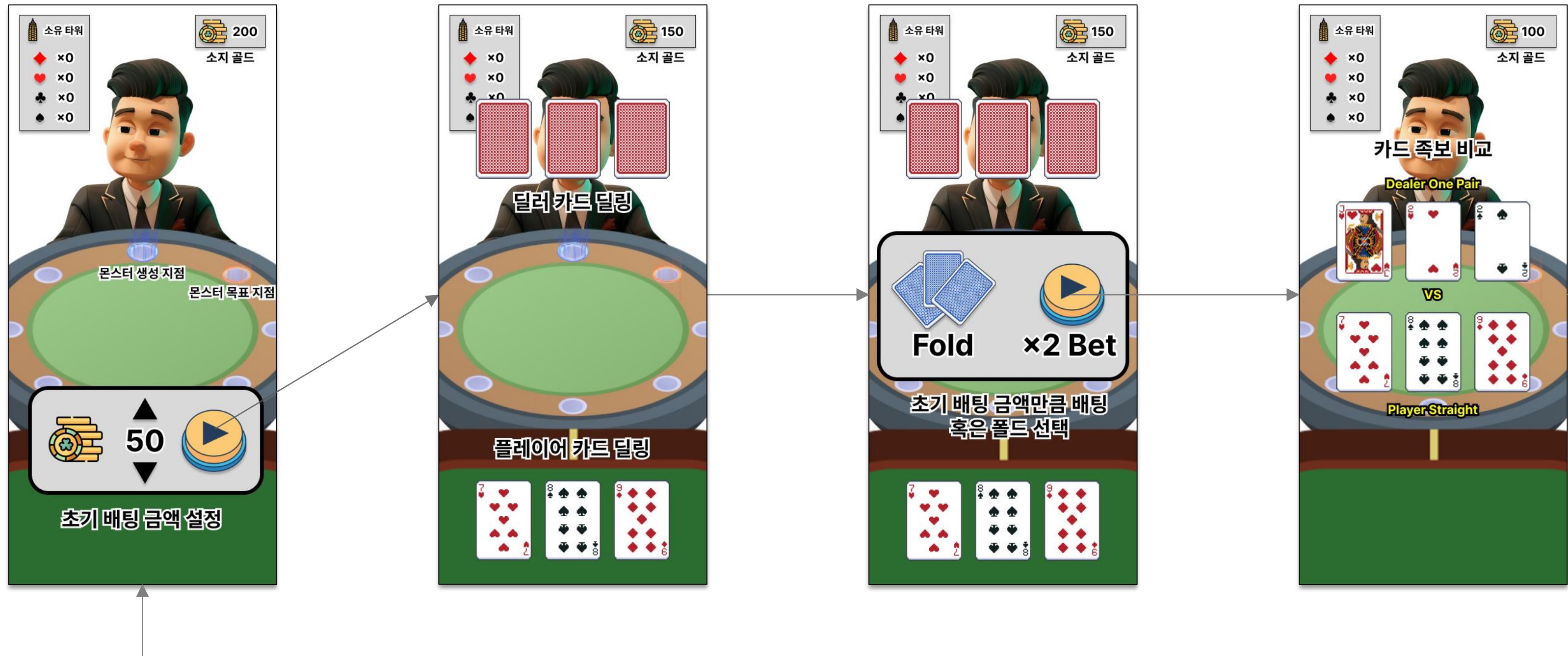
### ♥ 플로우 차트





## ♠ 코어 루프

### ♥ 와이어 프레임 예시



## ♠ 코어 루프

### ♥ 와이어 프레임 예시



## Part 2

# 핵심 시스템

2-1

쓰리 카드 포커 족보

2-2

족보 → 타워

2-3

타워 특성

2-4

문양 특성

2-5

배팅 보상 구조

♣ 핵심 시스템

♥ 쓰리 카드 포커 족보

핸드 순위	예시	확률
스트레이트 플러쉬 (Straight Flush)	♠7 ♠8 ♠9	0.2172%
트리플 (Trhee of a kind)	♠7 ♦7 ♥7	0.2353%
스트레이트 (Straight)	♠7 ♦8 ♥9	3.2579%
플러쉬 (Flush)	♠5 ♠8 ♠9	4.9593%
페어 (Pair)	♠7 ♦7 ♣K	16.9412%
하이 카드 (High Card)	♠2 ♦7 ♣K	74.3891%

스트레이트 플러쉬 > 트리플 > 스트레이트 > 플러쉬 > 페어 > 하이카드  
※ Flush가 Straight보다 낮음 (3카드 포커 규칙)

## ♠ 핵심 시스템

♥ 족보 → 타워 레퍼런스

스트레이트 플러쉬



트리플



스트레이트



플러쉬



페어



하이 카드





♣ 핵심 시스템

♥ 타워 특성

족보	공격력	공격 속도	다수공격	특성
스트레이트 플러시	300	보통	O	• 아군 전원 강화 + 보너스 골드
트리플	100	느림	O	• 광역(스플래시/관통)
스트레이트	20×3	빠름	X	• 다단 히트 / 같은 문양 데미지 배율 +10%
플러시	35	보통	X	• 같은 문양 강화 적용
원페어	20	보통	X	• 기본
하이카드	2~15	빠름	X	• 낮은 화력

♣ 핵심 시스템

♥ 문양 특성

문양	강화 시(기본값)	특성	강화 시(특성값)	비고
♠ 스페이드	공격력 +6%	크리티컬	확률 +3%p	데미지 배율 2.0x
♥ 하트	공격력 +4%	공격속도	속도 +5%	공격 주기 단축
♦ 다이아	공격력 +5%	골드 보너스	웨이브/처치/배팅 보너스 +6%	경제 특화
♣ 클로버	공격력 +4%	광역/연쇄	광역 반경 +7%	군집 대응

## ♠ 핵심 시스템

### ♥ 배팅 보상구조



Part 3

# 전투 디자인

3-1

적 레퍼런스 & 특성

3-2

맵 레퍼런스 & 특성

3-3

무한 웨이브 스케일링

3-4

점수 시스템

## ♣ 전투 디자인

### ◆ 적 레퍼런스 & 특성



빠른 소형  
누수 유발  
카운터: ♥(공속)

러너(Runner)



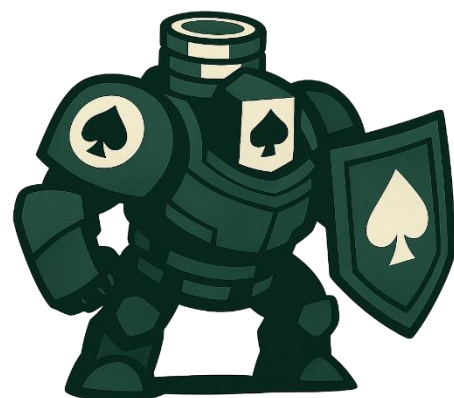
처치 시  
2마리로 분열  
카운터: ♣(광역)

스플리터(Splitter)



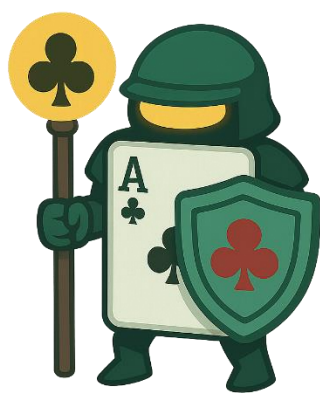
첫 타격 경감/무효  
지속 데미지 감소  
카운터: ♠/♣(치명타/광역)

실드(Shield)



느림  
높은 HP  
카운터: ♠(치명타)

탱커(Tanker)



주변 속도 강화  
주변 방어 강화  
우선 제거 필요

버퍼(Buffer)



일부 지형 무시  
빠르고 회피함  
카운터: ♥(공속)

플라이어(Flyer)





## ♣ 전투 디자인

### ◆ 무한 웨이브 스케일링

#### 체력 증가 스케일

체력 = 기본 체력  $\times 1.12^{(\text{웨이브}-1)}$

#### 이동속도 단계 상승

20웨이브(+5%), 30웨이브(+10%)  
이후 10웨이브마다 +5%p

#### 특수 패턴 주기

5n 웨이브=미니보스  
10n 웨이브=보스 웨이브

#### 내성 강화

15, 25, 35웨이브에 방어력 주기적 증가  
(최대 40%)

#### 게임 오버 규칙

잔고  $\leq 0$  시, 게임 오버

#### 누수 비용 (적 누수 시)

일반 적 누수 = 기본 누수 금액  $\times 1.08^{(\text{웨이브}-1)}$   
미니 보스 = 일반 적 누수 비용  $\times 1.5$   
보스 = 일반 적 누수 비용  $\times 3.0$

# ♣ 전투 디자인

## ◆ 점수 시스템

조건	추가 점수
웨이브 클리어	100× 웨이브
적 처치	적 등급별 5~50점
배팅 보너스	승리 배율×배팅 금액×10%
완벽 방어 보너스	해당 웨이브 적 누수 0일 시, 웨이브 클리어 점수 +50%
잔고 보너스(세션 종료 시)	보유 잔고 금액×10% (소수점 버림)
포커 연승 보너스	3연승마다 배팅 보너스 점수 ×0.1 증가(최대 ×2.0)

마감일 2025.08.14

# 감사합니다.

esbae02@gmail.com

